INSTRUCTIONS POUR

CATCH 23

INSTRUCTIONS POUR CATCH 23

Indice

1 VOTRE MISSION

Des rapports d'espionnage et des photos satellites ont confirmé le pire, l'intercepteur orbital ennemi CK23 est opérationnel. Capable de décoller et d'atterrir comme n'importe quel avion conventionnel, le CK23 révolutionnaire peut également échapper à la pesanteur et se mettre sur orbite géo-stationnaire en n'importe quel lieu. Il peut alors rester en attente pendant des semaines, puis réapparaître dans l'atmosphère à une vitesse fulgurante pour intercepter et détruire des missiles ou des avions ennemis grâce à son armement sophistiqué de missiles et lasers.

Le chantier d'essais pour le développement du CK23 est l'un des complexes militaires les plus secrets du monde. Caché quelquepart sur une île montagneuse et maintenant déserte, il est entouré de champs de mines mortels, de clôtures à haute tension et de caméras de surveillance. L'île elle-même regorge d'activité militaire, de patrouilles d'armées d'infanterie et de patrouilles meurtrières de blindès.

Vous avez pour mission d'explorer l'île et de trouver le coeur du complexe de développement. Une fois arrivé, vous devez vous emparer des plans du CK23 puis poser une bombe à retardement dans le réacteur nucléaire. L'explosion qui s'en suivra détruira entièrement l'île.

Au début du jeu, vous venez d'avoir été parachuté. L'endroit ou vous atterrissez sur l'île dépend du vent dominant. Il est alors 22.00 heures et le soleil se lève à 6.00 heurs. Vous avez donc juste 8 heures pour achever votre mission.

2 L'ILE

Il s'agit d'une petite île à 650 km environ de la terre la plus proche. Malgrè cela, cette île fut par le passé peuplée d'une communauté prospère vivant de la pèche dans les eaux poissonneuses locales. Cependant cette communauté a maintenant été évacuée et les quelques villages éparpillés font maintenant pratiquement figure de villes fantômes. L'île est presque entièrement recouverte de bruyère rase balayée par le vent, avec ici ou là quelques bois ou marais. Il s'y trouve également des montagnes mystérieuses.

3 LES NAVETTES

Lors de la construction du complexe militaire par l'ennemi, les villages furent occupés par le main d'oeuvre civile. Pour faciliter les transports rapides, un réseau de navettes fut construit dont les lignes sillonnent l'île encore aujourd'hui. Les navettes marchent automatiquement d'un point à un autre. En changeant de navette, il est possible de couvrir rapidement de grandes distances, mais malheureusement, votre carte ne fait mention que de quelques unes des principales lignes. Il es impossible de descendre d'une navette en cours de marche.

4 LES BATIMENTS

L'île comporte une grande variété de bâtiments. La plupart de ceux-ci ont été scellés par les militaires mais pas tous. Il est toujours possible d'entrer et d'explorer ceux qui ont été oubliés. Les bâtiments dans lesquels vous pouvez entrer auront des portes facilement visibles.

Une fois rentré dans un bâtiment, il vous sera possible d'identifier son contenu. Il es également possible que vous trouviez des piles pour le détecteur

de mines, des explosifs pour la fabrication de bombes et des chargeurs de rechange. Il est bon de prendre note des bâtiments dans lesquels il est possible de se ravitailler en munitions. D'autres choses restent également à découvrir dans certains de ces bâtiments.

5 L'ACTIVITE MILITÀIRE

L'activité militaire dans l'île est étrangement importante, preuve supplémentaire de la susceptibilité du complexe militaire.

a. Patrouilles de Blindés (PB)

Ces PB suivent des itinéraires prédéterminés. Elles ne dévieront pas de ces itinéraires à moins qu'elles n'aient aperçu un intrus. Votre système de perception d'images vous permet de voir les blindés alors que ceux-ci sont trop loin pour vous apercevoir. Cependant, ils sont plus rapides que vous et une rencontre est généralement fatale.

b. Patrouilles de soldats (PS)

Celles-ci sont fortement armées et, comme vous, sont équipées d'une système de perception d'images. Si vous cotoyez une PS et qu'elle vous voit, il sera trop tard pour tenter la fuite. Votre seule chance de survivre à leur tir fourni sera d'être plus rapide et précis qu'eux dans votre tir.

6 CHAMPS DE MINES

Certains terrains de l'île ont été minés. Vous avez été équipé d'un détecteur de mines qui, à moins que les piles ne soient à plat, émet un signal sur votre écran visuel. Toutes les mines dans votre champ de vision vous seront clairement visibles. L'ennemi utilise des mines des proximité. Si vous vous approchez trop d l'une d'elles, l'effet en sera rapide et mortel.

7 LE SYSTEME DE PERCEPTION D'IMAGES

Vous avez été parachuté, selon les plans, par une nuit sans lune. Vous avez été équipé d'un SPI sophistiqué qui vous donne une représentation précise en 3 dimensions du "monde" dans lequel vous évoluez. Le SPI ést également équipé d'un casque avec écran visuel vous donnant un compte-rendu constant de votre position et de votre situation.

<table>
<tr><td colspan="2">ZONE</td><td>HEURE</td><td colspan="2">SIGNAL DE PATROUILLE</td></tr>
<tr><td colspan="5">VISION</td></tr>
<tr><td>BALLES</td><td colspan="2">SCORE ET PANNEAU POUR MESSAGES</td><td></td><td rowspan="3">BOUSSOLE</td></tr>
<tr><td>SYSTÈME D'HORLOGERIE DE BOMBE</td><td>NOMBRE DE BOMBE BOMBES</td><td>MUNITIONS DE RECHANGE</td><td>ETAT DES PILES</td></tr>
<tr><td colspan="4">DANGÉROMÈTRE</td></tr>
</table>

(a) Zone

L'île a été divisée en quatorze zones par les forces militaires d'occupation (voir carte).

(b) Heure

Vous avez été parachuté à 22.00 heures. Le soleil se lève à 6.00 heures.

(c) Signal de patrouille

Si un blindé se trouve dans les parages, un signal vert apparaîtra. Si l'ennemi vous a aperçu, ce signal passera au rouge.

Dès qu'un blindé vous aura aperçu, vous serez détruit. Votre seule chance est d'essayer de fuir.

(d) Vision

Donne une image en 3 dimensions de votre champ de vision. Le champ du SPI est d'environ 100 mètres. Vous ne pouvez rien voir plus loin. Vous pouvez percevoir de nombreuses choses, mais devez reconnaitre instantanément les objets suivants:

(i) Mines ennemies
Discernables uniquement si vos piles ne sont pas à plat.



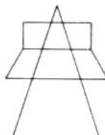


(ii) Arrêts de navettes.

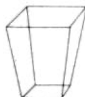
(iii) Vos propres bombes.



(iv) Terminal d'ordinateur/transmetteur.



(v) Tous les objets se trouvant dans une pièce



(e) Bombes

Vous pouvez avoir avec vous un maximum de trois bombes. Chaque bombe est composée d'explosifs, d'un détonateur et d'un mouvement d'horlogerie. Vous aurez autant de détonateurs et de mouvements d'horlogerie que vous le désirez mais, si vous devez fabriquer des bombes de remplacement, vous aurez à trouver les bâtiments contenant les explosifs utilisés par la main d'oeuvre civile pour l'exploitation des carrières lors de la construction.

Vous pouvez utiliser une bombe pour différents motifs:

i. Pour détruire un bâtiment
ii. En tant que mine pour détruire un blindé
iii. Pour opérer une diversion

(f) Chargeurs de rechange

Vous pouvez avoir avec vous un maximum de trois chargeurs. Avec celui déjà enclenché dans votre arme, cela ne vous donne que vingt coups. Vous devez donc vous efforcer de ne tirer qu'en cas de nécessité. Des chargeurs de rechange se trouvent dans presque chaque bâtiment.

(g) Etat des piles pour détecteur de mines

Si les piles sont à plat, votre casque avec écran de vision ne pourra détecter les mines ennemies. Des piles de rechange se trouvent dans certains des bâtiments.

(h) Indicateur de direction

Vous donne votre position actuelle. Peut également être utilisé pour déterminer l'endroit d'ou les transmissions radio sont effectuées. La position du poste émetteur sera indiquée en rouge.

(i) Panneau pour messages

Fournit des renseignements. Votre score apparaîtra également chaque fois que vous marquerez des point supplémentaires.

8 DANGEROMETRE

Ca panneau important vous donne une appréciation du danger régnant là ou vous vous trouvez.

S'il est élevé, il est très probable que vous rencontriez une patrouille de soldats. Par example, si vous faites exploser une bombe dans un certain endroit, les soldats risquent fort de se précipiter vers cet endroit pour enquêter sur ce qui s'est passé. Votre dangéromètre sera donc élevé. Par contre, si vous restez évasif et essayez de passer inaperçu, les chances que les soldats se trouvent dans la même zone que vous seront moindres.

En agissant avec stratégie, il est également possible de réduire le danger dans une zone ou vous devez vous rendre, en laissant une bombe à retardement dans une zone voisine. Lorsque celle-ci explosera, les soldats se précipiteront pour voir ce qu'il se passe, l'ennemi laissant de ce fait votre zone pratiquement sans risques.

Il est primordial de surveiller constamment votre dangéromètre et d'essayer d'identifier ce qui l'affecte.

9 MOUVEMENT DE RESISTANCE

En plus de la main d'oeuvre civile, l'ennemi a du recruter grand nombre de techniciens et de savants pour aider du développement du CK23. Peu

d'entre eux ont été recrutés de leur plein gré, la plupart ayant été forcés de rejoindre l'ennemi par chantage ou par menace, ou encore kidnappés lors d'une fausse conférence.

A l'insu de l'ennemi, dix-sept de ces savants formèrent un mouvement derésistance très efficace, déterminés à saboter les plans ennemis. Malheureusement, tous furent découverts et évacués. Nul ne sait ou ils se trouvent maintenant.

Cependant, des services d'espionnage ont découvert que chacun des dix-sept savants a trouvé un bâtiment désert et en a fait sa base. Pour leur permettre de communiquer entre eux en secret, ils ont installé un terminal d'ordinateur et un transmetteur dans chaque emplacement. Il est très peu probable qu'ils se soient ous rencontrés mais cependant, d'après vos sources, ils avaient imaginé un moyen de réduire á néant les plans de l'ennemi et étaient sur le point de réussir lorsqu'ils furent découverts.

Une brève description de seize des dix-sept savants vous a été fournie – voir annexe. L'identité du dix-septième savant reste un mystère. Ces renseignements vous aideront à savoir à qui chacune des cachettes que vous aurez pu localiser appartient au cas ou vous trouveriez un terminal d'ordinateur/transmetteur. Savoir identifier correctement les cachettes que vous aurez découvertes peut être une question de vie ou de mort.

10 CONTROLES

ACTION	MANCHE	CLAVIER
FIRE	FIRE	ENTER
A gauche ou tourner à gauche	←	Z
A droite ou tourner à droite	→	X
Vers le haut ou avancer	↑	P
Vers le bas ou reculer	↓	L
Tourner à gauche rapidement	← avec FIRE	Z avec ENTER
Tourner à droite rapidement	→ avec FIRE	X avec ENTER
Mode bombe		B
Mode exploration		I
Mode arme à feu	(Automatic si des soldats appraissent	
Mode mouvement (défaut)		BARRE D'ESPACEMENT
Position d'un emplacement sur la carte		M

11 JEU

(a) Mouvement

Bien que l'île sur laquelle se déroule le jeu soit petite, les distances sont trés longues pour quelqu'un essayant de l'explorer à pied. Chaque pas est représenté par l'image s'avançant vers vous ou reculant. L'utilisation et le traçage des lignes de navettes vous permettront de couvrir de longues

distances plus rapidement. Cependant, utiliser une navette peut être une entreprise dangereuse.

Il vous est impossible de descendre d'une navette avant que celle-ci n'atteigne sa destination, mais il est recommandé d'observer le paysage se déroulant sous vos yeux.

(b) Mode arme à feu

Si vous pouvez voir un soldat ennemi, il peut vous voir également. Vous rentrerez automatiquement en mode arme à feu et c'est à vous d'être plus rapide et plus précise que l'ennemi.

La seule façon de tuer votre ennemi est de l'atteindre en pleine poitrine. Si vous l'atteignez n'importe ou ailleurs, il sera blessé mais pourra toujours tirer sur vous.

(c) Pour prendre une navette:–

Entrer en mode exploration. Diriger le curseur sur l'arrêt de navette et appuyer sur FIRE.

(d) Pour rentrer ou sortir d'un bâtiment:–

Entrer en mode exploration. Diriger le curseur vers la porte et appuyer sur FIRE.

(e) Pour identifier quoi que soit d'autre:–

Entrer en mode d'exploration. Diriger le curseur sur ce que vous souhaitez identifier et appuyer sur FIRE.

(f) Pour vous ravitailler en munitions, explosifs ou piles:–

Ceci se fera automatiquement si vous arrivez à les identifier.

(g) Pour poser une bombe à retardement:–

Appuyez sur la touche B pour entrer en mode bombe. Le mouvement d'horlogerie de la bombe que vous posez clignotera. Programmez le mouvement en utilisant les chiffres du clavier.

Example: Pour qu'une bombe explose deux minutes et douze secondes après que vous l'ayez posée, tapez 0212. La bombe explosera automatiquement une fois posée et ne peut être désamorcée.

(h) Pour miner un tank:

Mettez vous à un endroit ou, d'apprès vous, passe une patrouille de blindès (ceci peut être dangereux). Procèdez comme ci-dessus, mais programmez la bombe pour un long laps de temps. Celle-ci explosera si un tank roule dessus.

(i) Terminal d'ordinateur/transmetteur

Vous trouverez ceux-ci dans la cachete de chacun des savants. Pour accèder au réseau du système, vous devrez entrer le mot de passe adéquat. Ceci vous sera plus facile si vous arrivez à identifier à qui la cachette appartient.

Une fois dans la système, des indices utiles restent à découvrir, si vous pouvez les déchiffrer. De plus, si vous arrivez à communiquer avec l'un des autres transmetteurs, votre indicateur de direction pourra déterminer ou se trouve ce transmetteur et continuera à indiquer sa position en rouge sur votre écran visuel.

Etre capable de comprendre et d'utiliser ces terminaux est primordial pour réussir votre mission. Vous étes seul, entouré d'ennemis hostiles. Si vous arrivez à trouver le centre d'opérations du réseau d'ordinateurs des savants, il vous sera possible d'achever leur mission.

(j) Mise en mémoire du jeu

Vous pouvez mémoriser le jeu sur cassette ou disque, mais ceci uniquement d'une maison SAFE.

Si le mot SAFE apparait sur un mur, entrez en mode exploration et identifiez les caractères. Frappez S ou L pour mémoriser le jeu ou entrer le jeı mémorisé.

12 CARTE

La Carte ci-jointe avec ses instructions n'est qu'un guide. Les joueurs sérieux pourront créer leur propre carte sur laquelle ils pourront faire apparaître les lignes de navettes, les itinéraires des patrouilles de blindés, les champs de mines, les bâtiments, les marais, les bois, les montagnes, les maisons sans danger etc.

Utilisez la touche M pour obtenir la longitude et la latitude de votre position.

13 LES SAVANTS TOP SECRET

TRACEY COURT AMERICAINE 29 ANS CELIBATAIRE

Spécialisation: Systèmes de précision de tir

Résumé Fille du héros de guerre, le Général Court, elle pourrait bien devenir le nouveau gouverneur du Texas. Est très intéressée pur l'ornithologie. Découvrit en 1997 le premier système au monde de précision de tir s'auto-rectifiant. À horreur des souris, des rats, des araignées etc.

PROFESSEUR WANG JAPONAIS 32 ANS MARIE, 3 ENFANTS

Spécialisation: Instrumentation

Résumé Fils du fondateur de Kony, le Géant de l'equipement électrique. Brillant physicien. Travaille actuellement sur l'IPSD (Instrumentation de Perception Sensorielle Directe).

Montagnard fanatique. Membre de l'expédition japonaise en 1995 la plus rapide à exécuter l'ascension de l'Everest. Apprécie tous les beaux arts mais a horreur des imitations bon marché.

RUDI APPEL HOLLANDAIS: 22 ANS CELIBATAIRE

Sécialisation: Systèmes radars

Résumé Esprit brillant capable d'une imagination incroyable. Travaille à un "Détecteur de Laser" et à un "Système de Détection de Corruption de la Gravité". Fils d'un homme politique célèbre. Est passionné d'écologie et actif supporter du Mouvement de Pression contre la Pèche à la Baleine. Skieur accompli. A horreur du gâchis et de la cupidité.

MARCEL GUERRE FRANÇAIS 36 ANS MARIE, 2 ENFANTS

Spécialisation: Métallurgie

Résumé Centres d'intérêts: ski, cuisine, dégustation de vins. Représenta son pays en 1990 lors des Jeux Olympiques d'Hiver en descente et arriva 12ème. Développa les premiers polymères métalliques en 1994. A horreur de la mauvaise cuisine, des vins bon marché et des chiens.

HOMERO GUEVARA ESPAGNOL 44 ANS MARIE: 2 ENFANTS

Spécialisation: Physiologie humaine

Résumé Frère du célèbre toréador El Guevara. Bon joueur de guitare classique Aime la musique, les bons vins et la bonne compagnie. Découvrit en 1995 le régime idéal pour éviter de prendre du poids. Travaille maintenant à un régime révolutionnaire "d'exercices physiques individuels". À horreur des pièces surpeuplées et du mauvais vin.

ANN ROBERTS CANADIENNE 34 ANS MARIEE

Spécialité: Lasers

Résumé Est issue d'une grande famille. À 6 frères. À organisé le premier festival mondial de l'Art Laser à Toronto. Aime le marche et plus particulièrement les expéditions organisées pour explorer des parties du monde écartées et sauvages. Excellente nageuse. A horreur de la télévision et de rester à ne rien faire.

OLAF STENMARK NORVEGIEN 37 ANS MARIE, 1 ENFANT

Spécialisation: Optique

Résumé Son frère fut assassiné en 1997. Vit depuis retiré. S'intéresse à l'astronomie. Découvrit une nouvelle étoile en 1998. Aime voyager et est passionné de sculpture. A récemment développé un matériau intensifiant la lumière pour verres de contact. Est myope. A horreur du travail mal fait et des souris.

ZACHARIAS NEUMANN GERMAN 28 ANS VEUF

Spécialisation: Combustibles

Résumé Pianiste de concert surdoué qui a tragiquement perdu toute sa famille dans un incendie de forêt. Il aurait certainement choisi de faire du piano sa carrière s'il n'avait pas été également un chimiste brillant. Travaille actuellement sur des combustibles à basse température. À horreur du feu et est victime du vertige.

PETER THOMAS BRITTANNIQUE 43 ANS CELIBÀTÀIRE

Specialisation: Systèmes de propulsion

Résumé Centres d'intérêts: voitures rapides, planche à voile, bière véritable, cricket et livres de science fiction. Reçu le Prix Nobel de Chimie en 1994. Acheva son premier roman "L'Etoile Calme" – un succès – en 1996. À horreur des araignées et des villes de bord de mer.

COLIN LASSITER AUSTRALIEN 47 ANS 3 FOIS REMÀRIE: 3 ENFANTS

Spécialisation: Communications

Résumé Personnalité agréable extravertie, ayant une passion pour les sports. Ceinture noire en karaté. Montagnard accompli et conducteur de rally. A récemment travaillé à des systèmmes de communication "invisibles". A horreur des gens ennuyeux et des serpents.

ANATOLI ROMANOV RUSSE 39 ANS CELIBÀTÀIRE

Spécialisation: Systèmes d'ordinateur

Résumé Discret, presque reclus. Centres d'intérêts: fleurs, astronomie, astrologie et delta plane. Développa une surprenante tulipe, "l'Interface Zebra" en 1991. Développa une interface organique pour ordinateurs en 1996. À horreur du bruit, de la fumée et de la plupart des gens.

SEAN CONNOLLY IRLANDAIS 54 ANS MARIE, 6 ENFANTS

Spécialisation: Super-conductivité

Résumé Personne sociable extravertie. Bon joueur de golf, aime la lecture et la pèche et, fanatique d'échecs, il a été nommé Grand Maître. Alla vivre en Suisse en 1995. À horreur des gens tatillons, des chats et de la plupart des hommes politiques.

MARIO NOTRIANNI ITALIEN 42 ANS MARIE, 3 ENFANTS

Specialité: Systèmes de missiles

Résumé Fameux footballer. A joué pour l'AC de Milan. Fut sélectionné pour jouer en équipe nationale lorsqu'il se cassa la jambe en 1990. Développa depuis un grand intérêt pour l'histoire de l'art, et est en train d'écrire un livre à ce sujet. Sa femme est une personnalité célèbre dans la monde de la télévision. A horreur de très peu de choses.

OSWALD OSVALDO ARGENTIN 38 ANS CELEBATAIRE

Spécialisation: Pilote d'essai

Résumé Frère du'premier astronaute argentin. Amateur d'explorations. Découvrit un nouveau passage à travers les montagnes Bandees en 1992. Passionné de polo. Pilote brillant à la tête froide et calculatrice. A horreur de la vie en ville.

CRISTOPHOLOUS STAVROS GREQUE 44 ANS MARIE, 2 FILS

Spécialisation: Aérodynamique

Résumé Centres d'intérêts: concours hippiques, football, tennis, jardinage et apiculture. Fut gravement blessé au cours d'un accident de voiture en 1994 et souffre toujours de fortes douleurs dans le dos. Conçut la carrosserie de la fameuse Volkswagen CT dont le coefficient de résistance est de 0, 1. Est sujet au vertige.

PROFESSEUR NING CHINOIS 52 ANS CELIBATAIRE

Spécialisation: Explosifs

Résumé Personne cultivée et pleine de sensibilité ayant deux grandes passions, la vie des animaux sauvages et l'archéologie. Découvrit en 1992 "l'Oiseau Chanteur à Palmes Rouges", espèce que l'on croyait disparue. Visite regulièrement tous les sites archéologiques. Travaille actuellement à des explosifs programmables. À horreur de la nourriture en boite.

CREDITS

Game Concept © Martech Games Ltd 1987
Program by Ian McArdle
Graphics by Malcolm Smith
Music by Millers

AUSSI NEUF DE MARTECH

L'HOMME D'ARMAGUEDON

Nous sommes en l'an 2032 après J. C. et le monde est en équilibre précaire entre la survie et la destruction. Durant ces trent dernières années, l'arsenal nucléaire mondial s'est développé considérablement. Il ya maintenant 16 super-puissances nucléaires, chacune de ces nations ayant le pouvoir de déclencher la destruction de l'humanite – Armaguédon!

Dans un monde ou la confiance est paralysée par "l'Incertitude d'une Réaction" les 16 super-puissances forment une alliance désespérée – les NNU (Nations Nucléaires Unies).

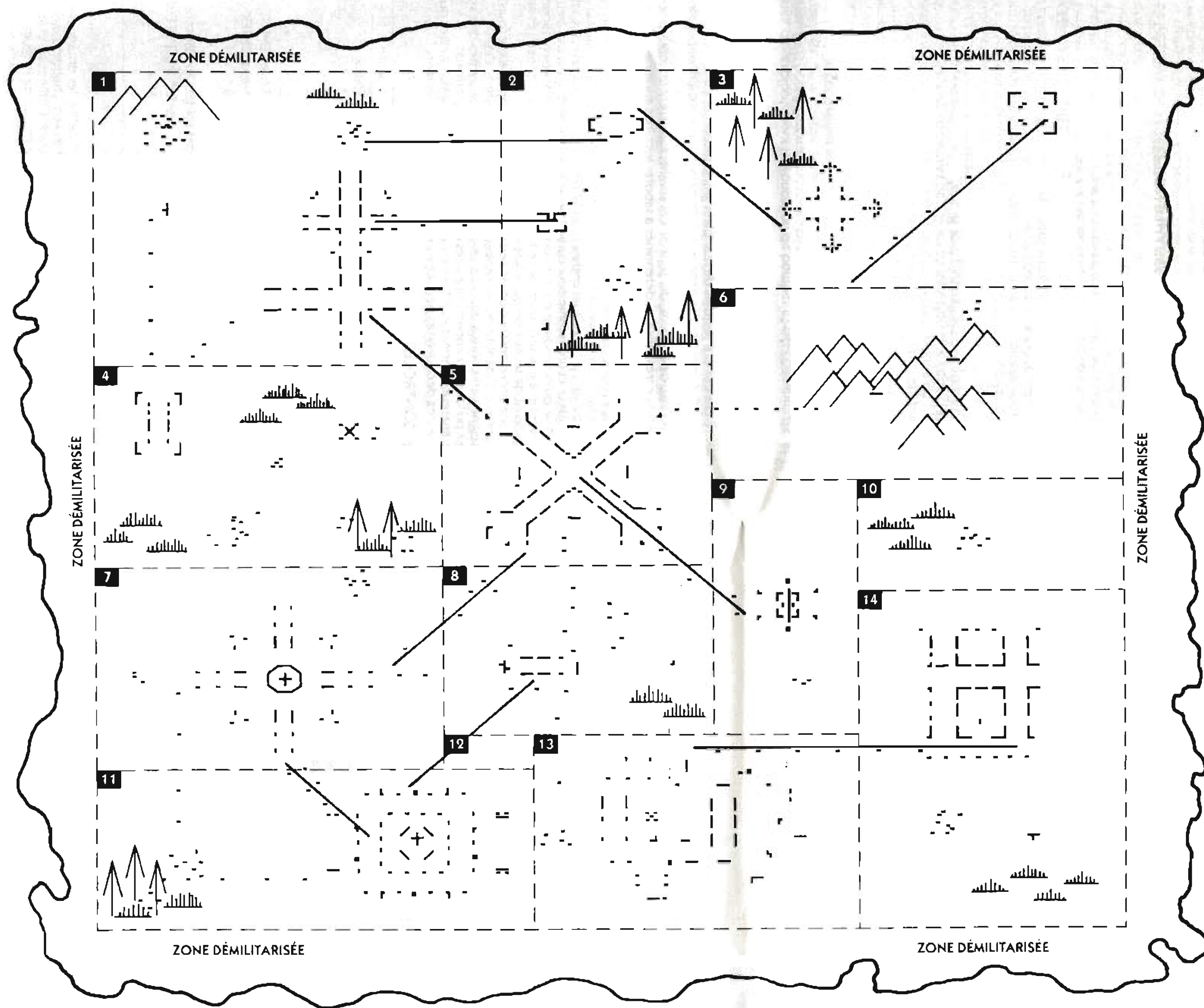
Ensemble, elles financent et construisent un immense réseau d'espionage et des satellites de défense avec lasers capables de surveiller, d'influencer et même de contrôler directement les évènements mondiaux politiques, économiques et militaires.

Le réseau lui-même est contrôlé par un Commandeur Suprême, souvent appelé "l'Homme d'Armaguédon", qui opère à partir d'un énorme satellite très sophistiqué, sous nom de code Olympus. Le destin du monde est donc littéralement entre les mains du Commandeur Suprême.

Vous venez d'être sélectionné pour devenir le nouvel Homme d'Armaguédon dans ce nouveau phénoménal scénario de jeu. Quant à savoir si vous possèdez les compétences en matière de diplomatic de stratégie militaire et de tactique nécessaires pour éviter la dévastation totale, vous, et le monde, n'allez pas tarder à le découvrir.

Contenu

Chaque exemplaire du jeu comprend un manuel complet expliquant les règles du jeu, une carte plastifiée en couleurs du monde, édition 2032 (63, 5 cm × 40, 6 cm) et deux planches de drapeaux plastifiées pour vous aider à marquer point par point le déroulement des évènements mondiaux.



CARTE DE L'ILE DE CATCH 23

MARAIS

BOIS

MONTAGNES

FRONTIERE ENTRE DEUX ZONES

VILLES ET VILLAGES PRINCIPAUX

LIGNES PRINCIPALES DE NAVETTES
Il vous en reste au moins 40 autres à découvrir